MENSILE - ANNO II - N. 14

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

FAST LOADING
"BITURBO"

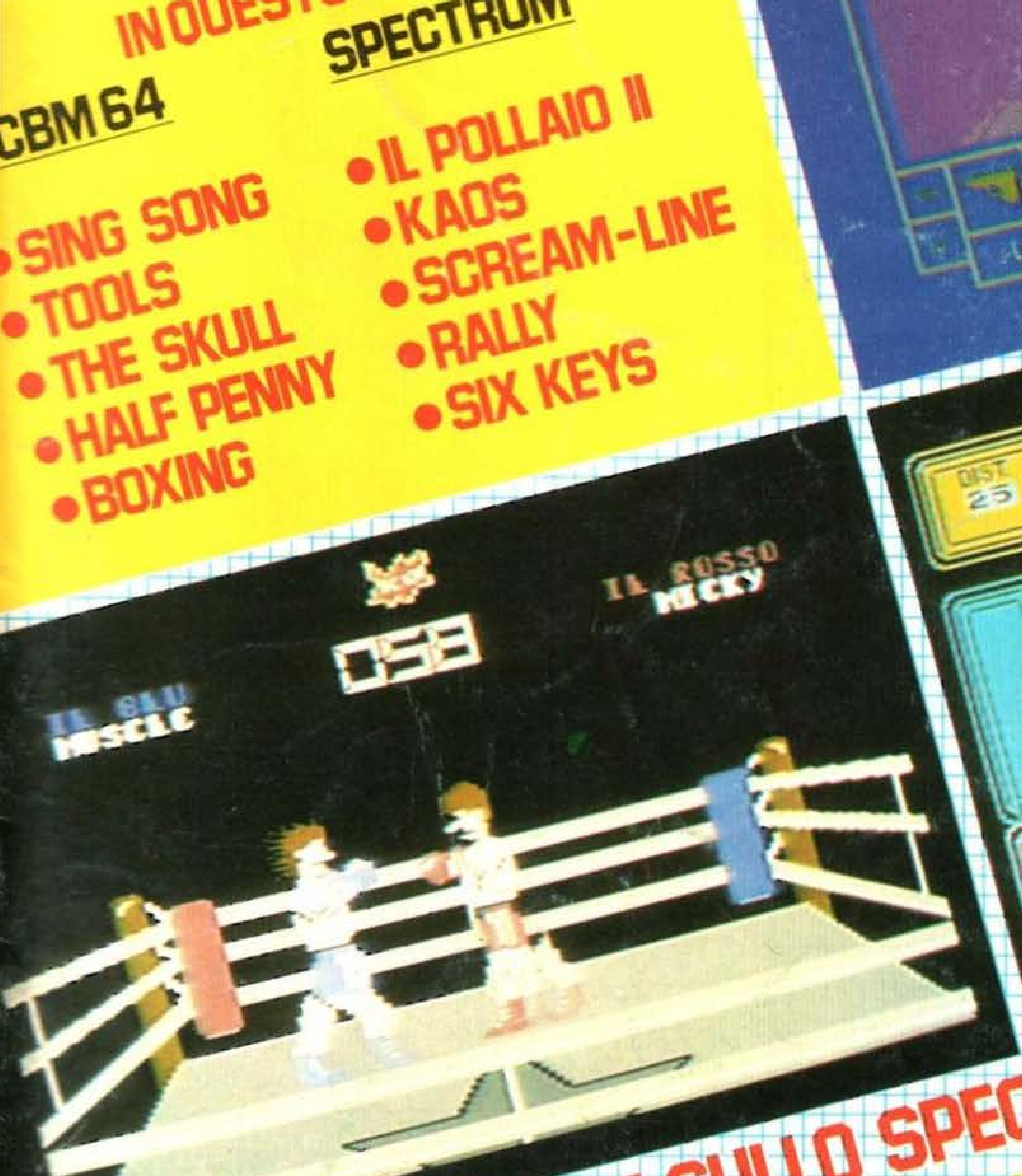
L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM 64

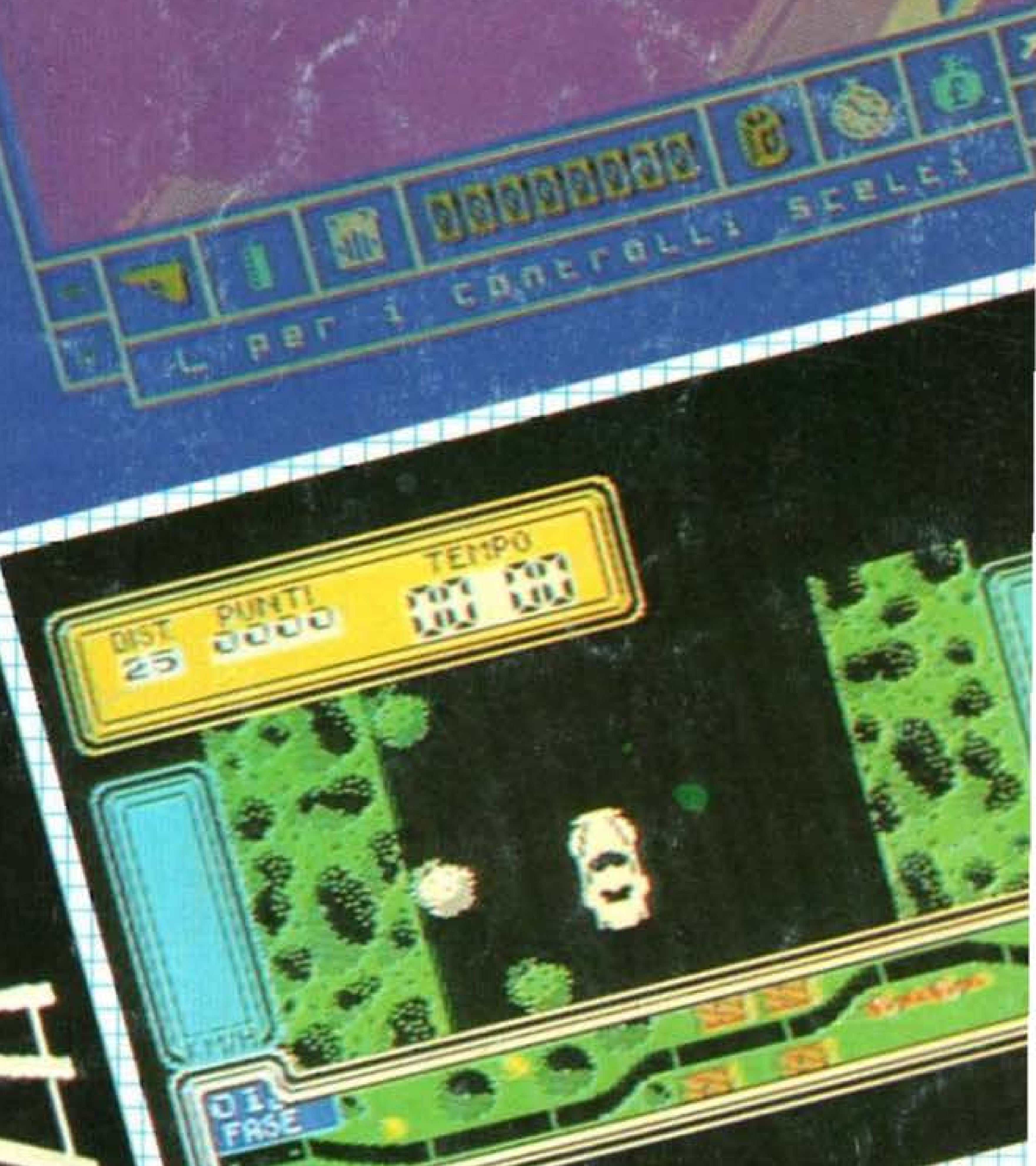


IN QUESTO NUMERO

CBM 64
- SING SONG
- TOOLS
- THE SKULL
- HALF PENNY
- BOXING

SPECTRUM
- IL POLLAIO II
- KAOS
- SCREAM-LINE
- RALLY
- SIX KEYS





E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

BUON RITORNO

Con l'arrivo dell'afa estiva anche il computer aveva fatto le bizze. Non stiamo ovviamente parlando dei nostri adorati figli di Zio Clive e Mr. Commodore. No, stiamo riferendoci al computer nostro, quello fisico che è da qualche parte dentro di noi. Con il caldo era svanita quella poca voglia che era rimasta di lavorare. Crediamo che la stessa cosa sia capitata a voi che siete appena tornati dalle ferie o, quelli più grandicelli (ma con i computer si è sempre ragazzi!), che state già pensando... al Natale. A tutti voi, comunque la redazione della rivista invia un caloroso (pardon, un freschissimo) buon ritorno al lavoro ricordando che dal mese prossimo la nostra rivista sarà in edicola, più bella nella cassetta ma anche nelle pagine che avete dimostrare di apprezzare sempre di più. AL LAVORO!

PER CHI HA IL COMMODORE CBM64

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM 48K

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

IN QUESTO NUMERO

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A

1
SING SONG

Cantautore
maledetto



2
TOOLS

Harry
il muratore



3
THE SKULL

Il sacro
teschio



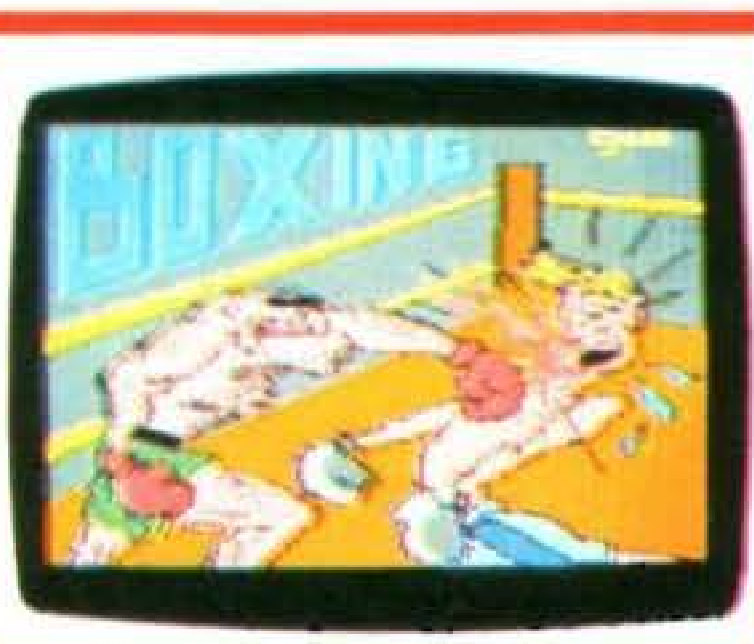
4
HALF PENNY

La rapina
alla banca



5
BOXING

Un pugno
da Ko





SPECTRUM LATO B

1
IL POLLAIO II

Che pasticcio
nel pollaio



2
KAOS

Quattro amici
da salvare



3
SCREAM-LINE

Paracadutisti
coraggiosi



4
RALLY

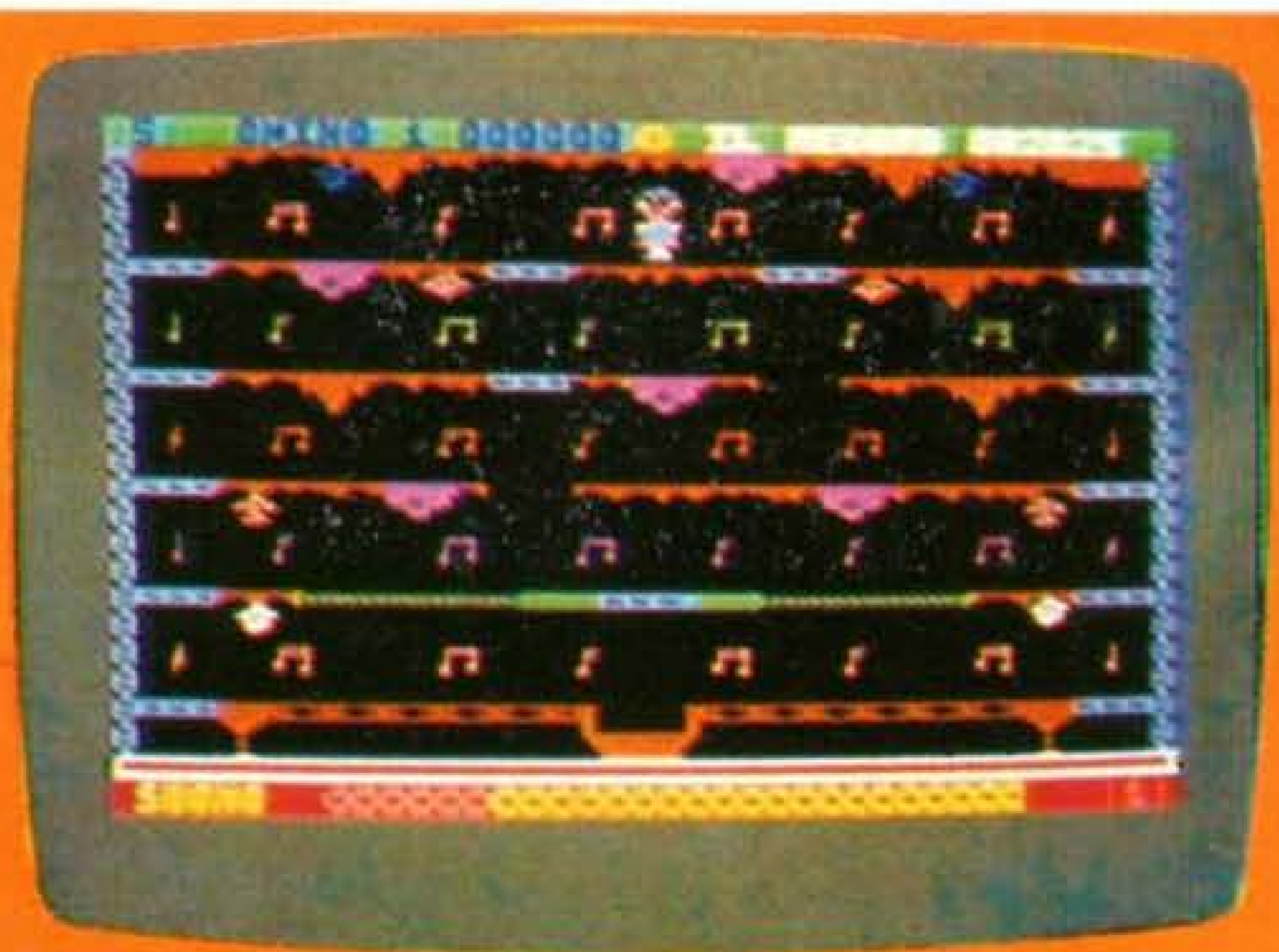
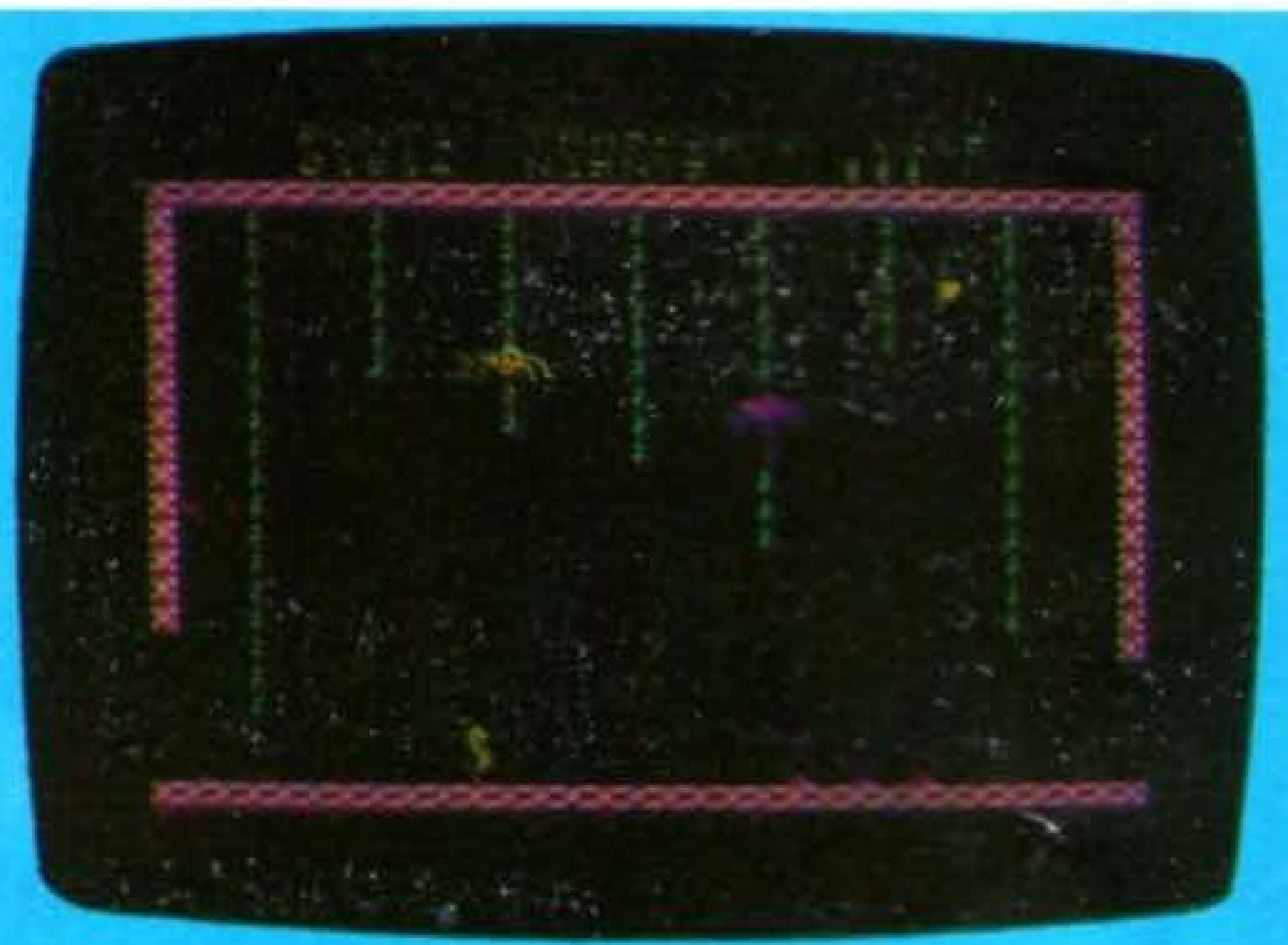
La morte
a ogni curva



5
SIX KEYS

Le chiavi
della vita



SING SONG	IL POLLAIO II
	
CBM 64	**SPECTRUM**

CHE GIOCO E'

Accompagna il cantautore alla ricerca delle note perdute nella fabbrica di dischi stando attento a insetti e folletti che ti ostacoleranno.	Una fattoria dove succede proprio di tutto. Sembra facile riuscire a metter su un impianto per la produzione delle uova. Oltre alle galline occorre anche tanta abilità. Provateci!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
SPAZIO	pausa
F3	demo
F5	1/2 giocatori

JOYSTICK - KEMPSTON

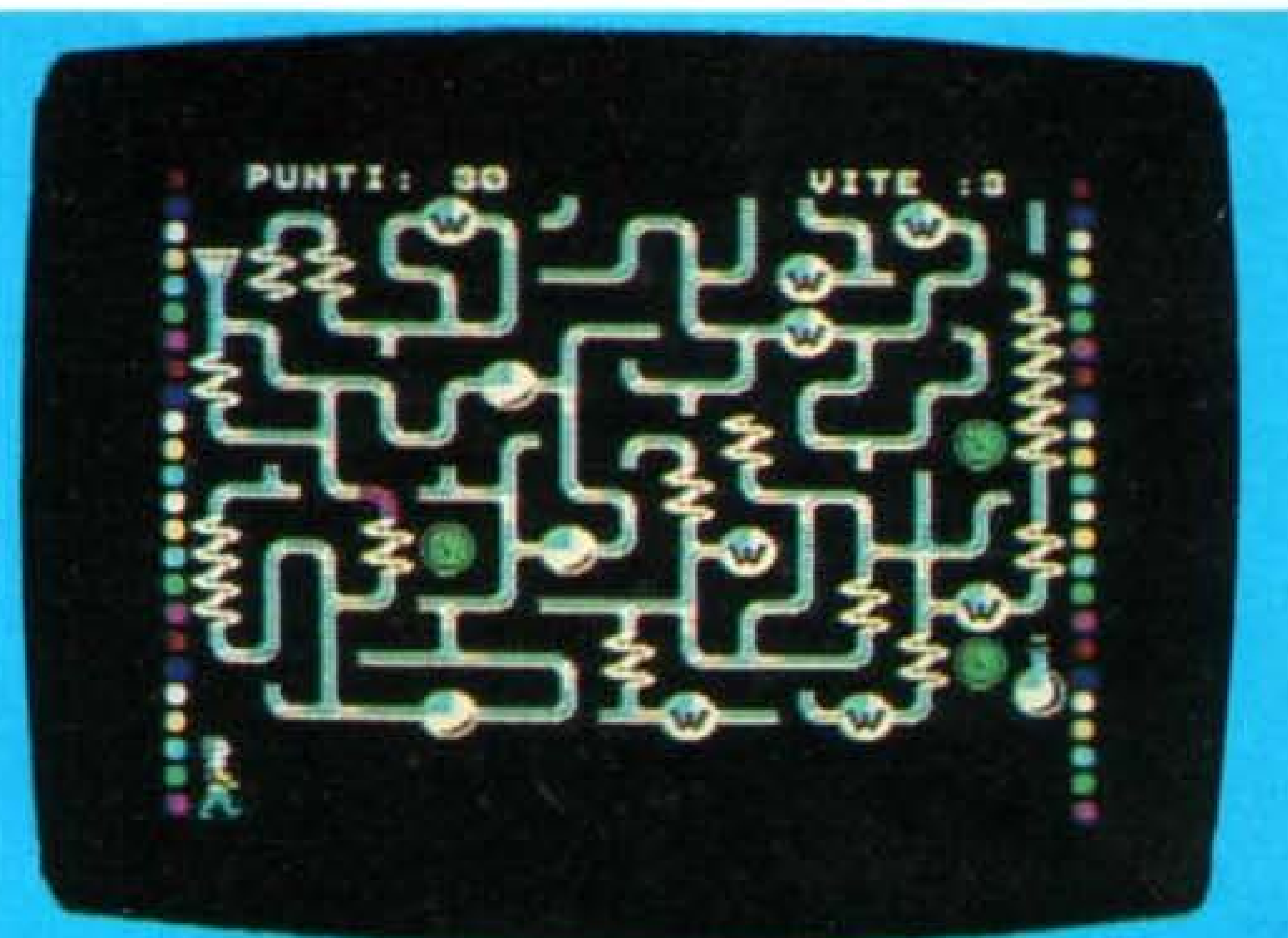
CAPS + P	istruzioni a video

TOOLS



CBM 64

KAOS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

TOOLS: Harry si trova su una impalcatura e terminato il lavoro deve riporre i suoi attrezzi. Aiutalo nella sua impresa e te ne sarà grato. Buon divertimento!

KAOS: Il segreto del gioco sta nel salvare quattro amici e trovare le sei chiavi d'oro che permetteranno di entrare nell'ascensore di vetro che va in Paradiso!

TASTI

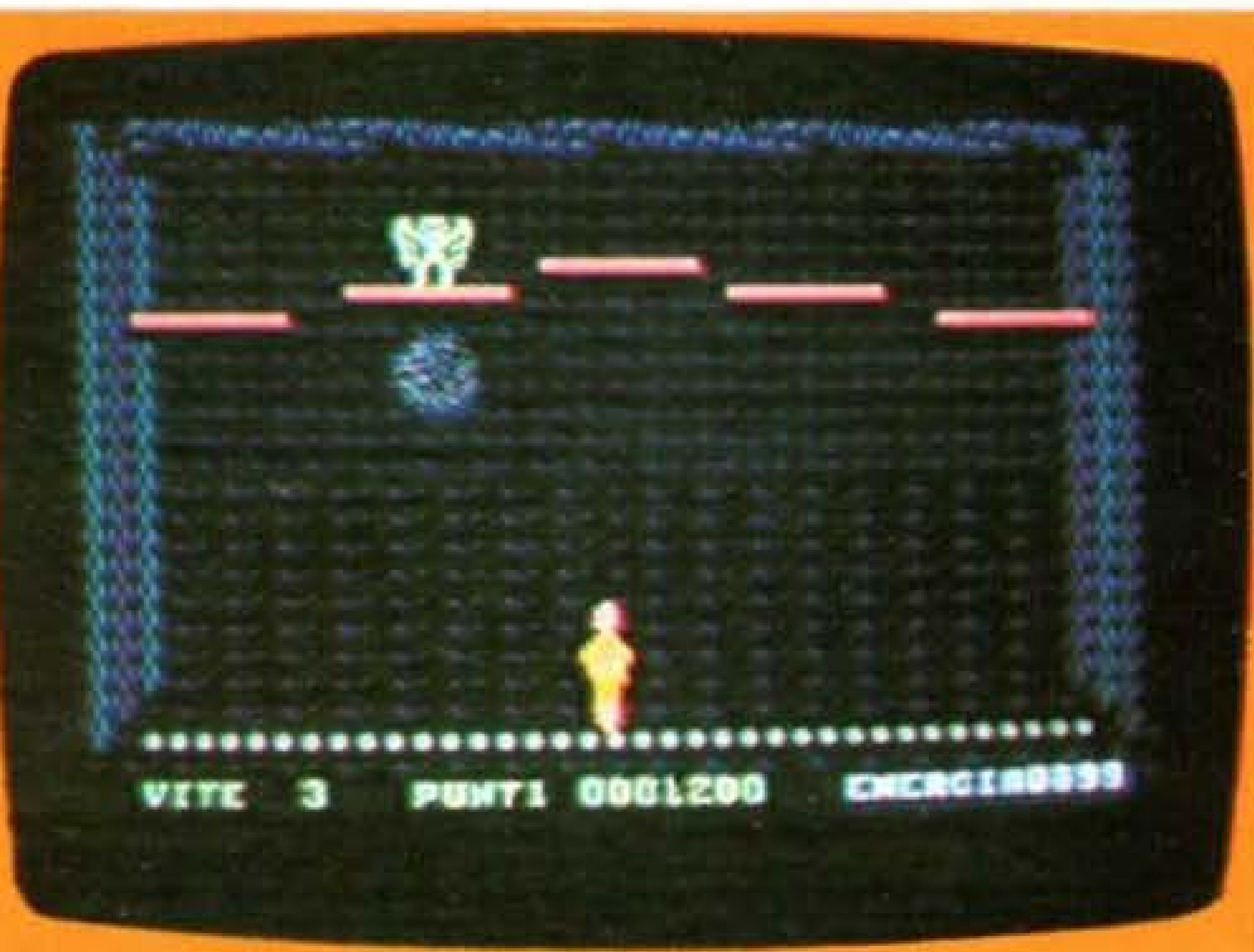
TOOLS:

JOYSTICK PORTA 2	
M	musica sì/no
Z	chiave a sinistra
X	chiave a destra
SPAZIO	lascia la chiave
RETURN	pausa

KAOS:

JOYSTICK KEMPSTON	
6	sinistra
7	destra
8	alto
9	basso
Ø	salta o spinge

THE SKULL



CBM 64

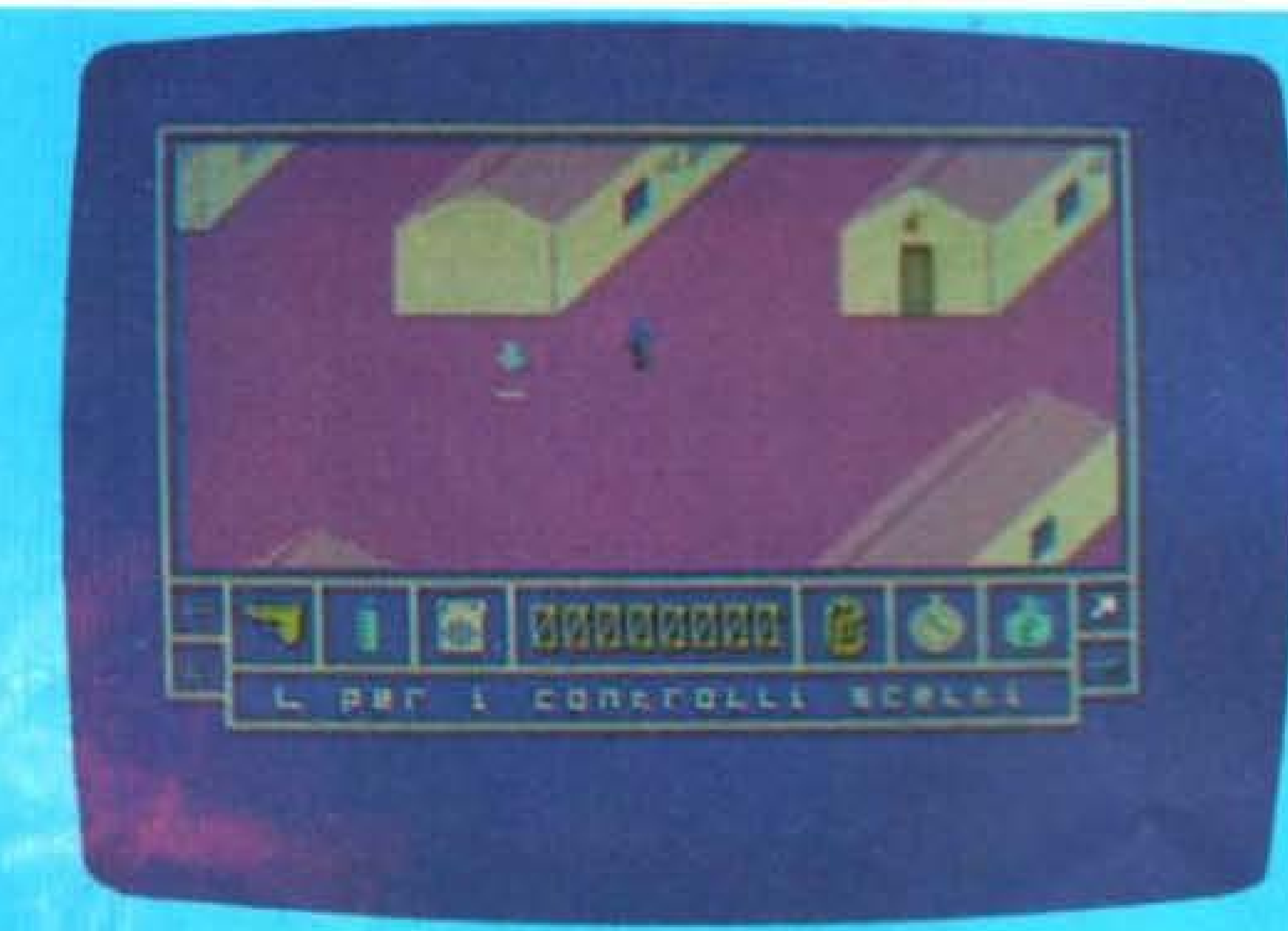
CHE GIOCO E'

Superando 12 schemi trova e distruggi il sacro teschio magico che controlla le forze del male e se ti è cara la pelle evita demoni, uccelli, insetti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
M	musica sì/no
FIRE	inizio gioco
SPAZIO	pausa

SCREAM-LINE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Sei stato paracadutato nel campo nemico e la tua missione é trovare dove sono i piani segreti per il progetto del trasportatore di materia. Trovali, rubali e completa la missione.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - DK'TRONIKS	
SCEGLI	Serve per scegliere uno degli oggetti che stai trasportando
USA	Utilizza l'oggetto che hai selezionato
GIRA	Fa ruotare l'omino in senso antiorario
GIRA 2	Come sopra ma in senso orario
AVANTI	Fa muovere in avanti
ENTER	Pausa
BREAK	Abbandona

HALF PENNY



CBM 64

RALLY



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Half Penny: Un gioco insolito nel quale avrete la possibilità di muovere dei personaggi, combinando le loro azioni per rapinare la banca e spartire il denaro.

Rally: Un gioco in 2 fasi: prima si sceglie l'equipaggiamento con cui si affronterà la II fase, quella della corsa. Nuovi acquisti di equipaggiamento prima delle fasi 1/3/5/7.

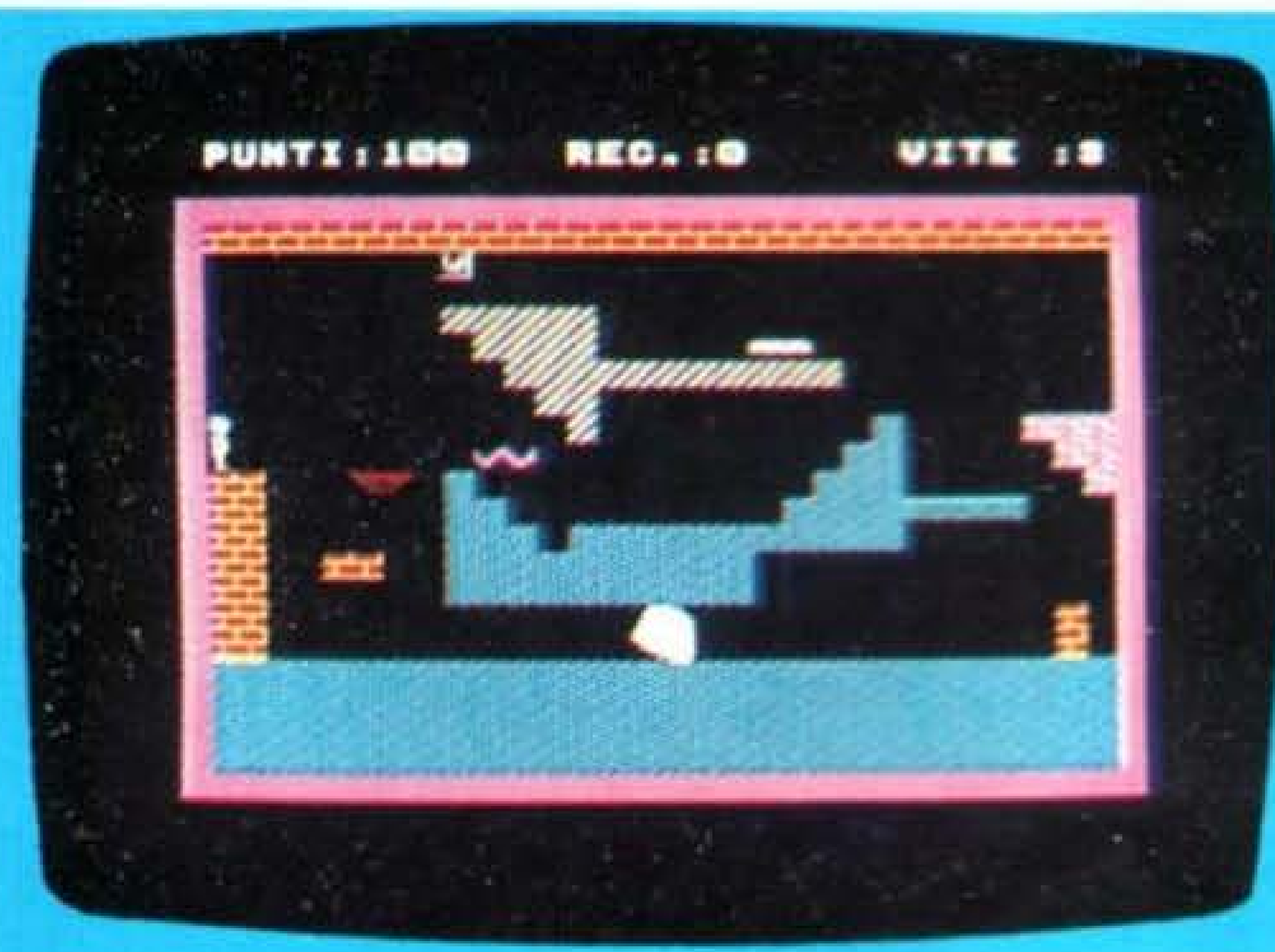
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO/SPAZIO	salta
O	sinistra
P	destra
E	entrare
1	muratore
2	moglie
3	meccanico
4	idraulico
5	elettricista

JOYSTICK

Z	sinistra
X	destra
O	accelera
P	frena

BOXING	SIX KEYS
	
CBM 64	SPECTRUM

CHE GIOCO E'

BOXING: Ecco l'occasione per disputare un incontro di boxe con un amico o il computer. Non dimenticarti di dosare l'adrenalina che dà energia ai concorrenti.

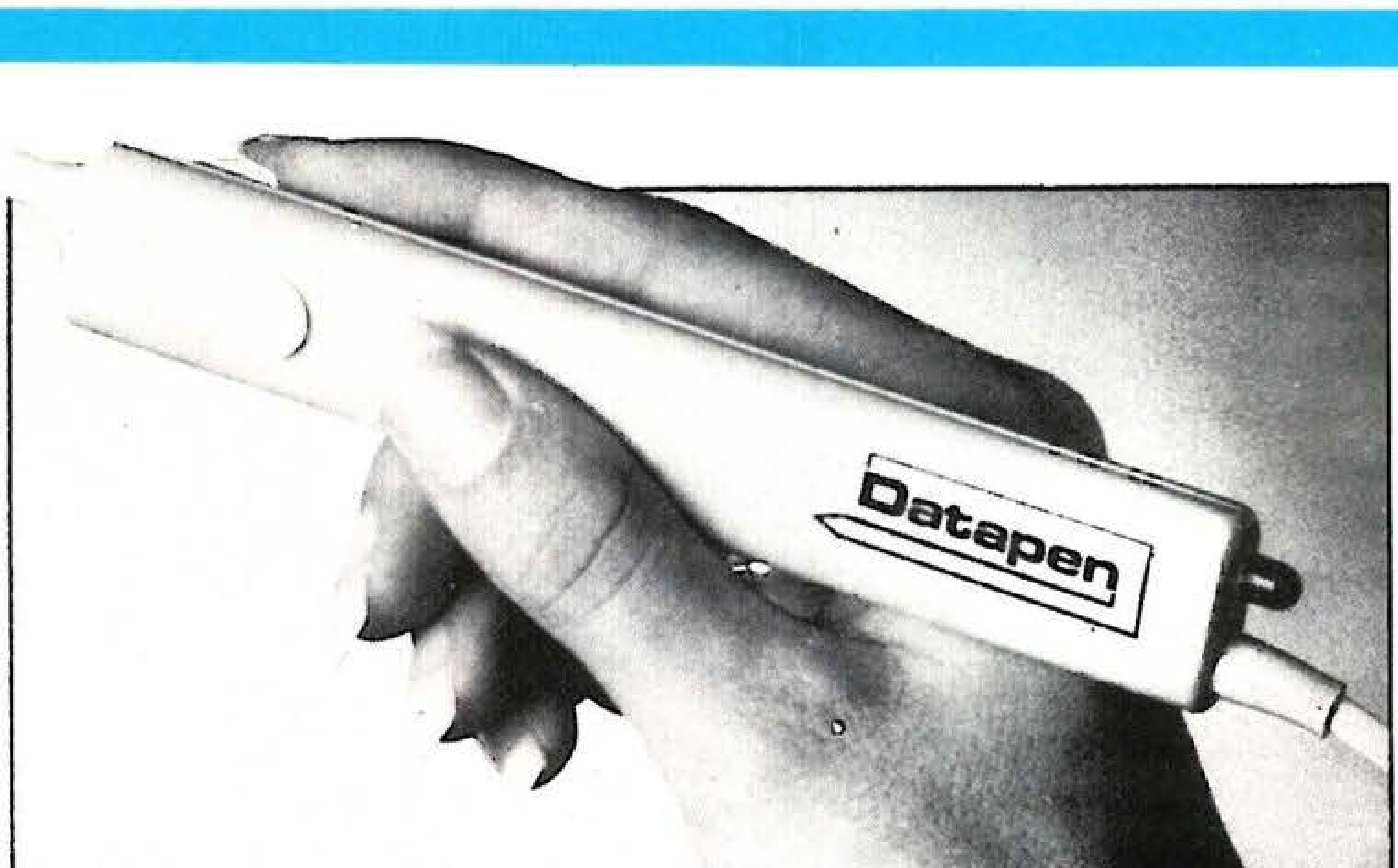
SIX KEYS: Sei chiavi da trovare al più presto per finire un gioco con mine vaganti che ogni tanto piombano sulla testa. Si può scegliere se giocare o allenarsi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
1-2	nr. giocatori
1-2-3-4	energia
RESTORE	riparte

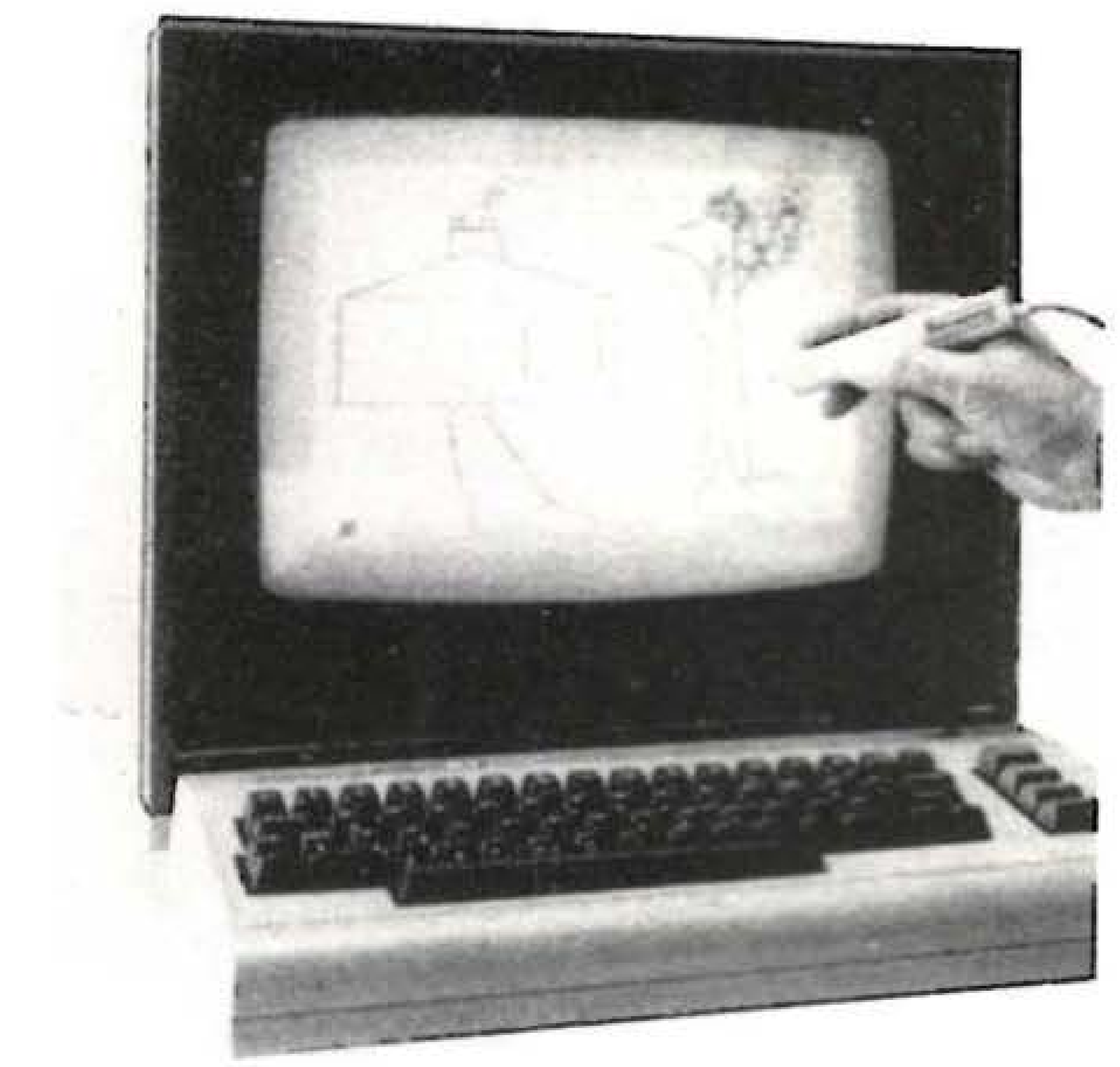
JOYSTICK KEMPSTON	
6	sinistra
7	destra
8	alto
9	basso
Ø	salta

PENNE TOSTE PER TUTTI GOSTI



Soltanto un paio d'anni fa, sembrava possibile usare le penne ottiche soltanto sui computer più costosi, ma oggi la penna ottica sembra quasi antiquata. Ci sono ormai dei monitor speciali che permettono all'utente di effettuare delle decisioni riguardanti il programma semplicemente toccando lo schermo con un dito, ma ci vorrà ancora un sacco di tempo prima che questo sistema raggiunga un prezzo abbastanza basso da renderlo appetibile all'utenza amatoriale.
Fino a quel giorno, l'unica cosa che possa ancora per certi versi sostituirsi alla tastiera è la penna ottica – che si chiama "penna" a causa della propria forma e "ottica" perché reagisce alla luce emessa dallo schermo della TV o del monitor. Un cavetto collega la penna a un'entrata del computer, il cui programma principale è collegato alla penna tramite dei brevi sottoprogrammi che gli consentono di individuare la posizione della penna sullo schermo. Il segreto di ciò sta nella scansione a intervalli regolari dello schermo del monitor: puntando la penna ottica sullo schermo e premendo un pulsante, il software di decodificazione individua la posizione della penna sulla base del punto in cui è individuato lo scan.
Con le penne più vecchie, la luce ambientale rendeva spesso problematica una corretta lettura della posizione della penna, ma i nuovi circuiti oggi fanno sì che la penna reagisca soltanto alla luce proveniente dal monitor. Sui micro domestici, l'uso della penna ottica si limita soprattutto ai programmi di disegno e di progettazione. Il software individua la posizione della penna sullo schermo, e muovendo la penna si può tracciare una linea, oppure si possono usarne le coordinate come punto di riferimento per l'inizio di una linea, di un cerchio o di un triangolo ecc. È altresì possibile indicare la parte di un disegno che va riempita di colore. Tutte queste cose si potrebbero fare anche con i tasti a cursore, ma nella maggior parte dei casi l'uso della penna ottica è più rapido e preciso.
La penna ottica è poi molto utile quando si è alle prese con programmi che richiedono di prendere parecchie decisioni. Da quando posseggo la penna ottica Stack, ho potuto scrivere un paio di giochi pedagogici che consentono di portare a termine l'intero programma senza servirsi della tastiera: non serve di saper riconoscere le lettere o i tasti, poiché le opzioni appaiono sullo schermo in forma grafica e sulla base di esse si può decidere.
Di solito è abbastanza facile adattare un software autoprodotto all'impiego della penna ottica, ma non bisogna cedere alla tentazione di esagerare con la penna. Se l'utente deve passare continuamente dalla penna ottica alla tastiera e viceversa, ciò che dovrebbe essere una facilitazione diventa un supplizio. Ho l'impressione che sul mercato non ci sia molto software valido adatto alla penna ottica.
La penna ottica Datapen (prezzo: 25 sterline) è di facile impiego ed è corredata di tre programmi per i principianti. Viene collegata a una delle entrate del joystick, e il cavetto è di una lunghezza sufficiente a raggiungere ogni punto dello schermo. "Bella forza!" si dirà, eppure io stesso conosco una marca di penna ottica che permette di raggiungere una sola metà dello schermo! Il software della penna (su cassetta) può essere facilmente memorizzato su dischetto. Il primo programma è semplicemente introduttivo, e mette in grado di muovere gli sprite sullo schermo. Gli altri due programmi servono entrambi a disegnare sullo schermo. Il secondo permette di disegnare sullo schermo una grafica a blocchi a bassa risoluzione in tutti i colori del 64, mentre il terzo permette il disegno ad alta risoluzione. In questo caso il disegno è monocromatico, ma con un po' di esercizio si possono creare degli ottimi disegni da memorizzare su cassetta. Per memorizzare su dischetto è invece necessario apportare prima una lieve modifica al programma. Il manuale accluso alla penna è piuttosto modesto, ma è pieno di informazioni utili che vi renderanno facilissimo l'uso della penna ottica con i vostri programmi.
Quando si impiega la penna con il proprio software, il suo interruttore può essere programmato in maniera tale da rendere inerte la penna fino a quando la sua punta non raggiunga le coordinate desiderate, oppure in modo di effettuare una data operazione quando viene premuto. Le penne più vecchie erano più difficili da usare in quanto non presentavano questa

caratteristica.
Dal punto di vista estetico, la Datapen è robusta ma non sta alla pari della Stack. In fondo alla penna, il buco da cui spunta il LED sembra tagliato con l'accetta, e il corpo pressofuso soffre di un eccesso di vistosità. Inezie, ma le finiture avrebbero potuto essere più curate. Il LED serve a indicare che la penna riceve un segnale, e al momento dell'accensione si illumina di un bel rosso rassicurante. Quando si preme l'interruttore, il LED diventa più luminoso: ciò significa che la posizione è stata calcolata. Usare questa penna mi è piaciuto, e sono certo che tra un po' di tempo saprò sfruttarne tutto il potenziale. Le sue applicazioni domestiche, pedagogiche, commerciali e ricreative sono molto utili.
Ho in seguito comprato una penna ottica Stack (prezzo: 28 sterline). La penna è confezionata in una robusta scatola, con manuale e software su cassetta acclusi. Per prima cosa, col mio SX-64 ho riversato su dischetto il software. Il manuale fornisce delle istruzioni piuttosto chiare su come memorizzare il software su dischetto con un monitor. È tuttavia possibile incontrare delle difficoltà. Gran parte del software accluso alla penna può essere caricato e memorizzato, essendo tutti i programmi in Basic. I giochi migliori e il software Paintbox sono però in codice macchina e suddivisi in parecchie parti. Come si diceva più sopra, il manuale spiega come memorizzare su dischetto con l'aiuto di un monitor: io che posseggo tre monitor non sono riuscito a farlo con nessuno di essi a causa di un conflitto di memoria con il software. Alla fine, sono riuscito a memorizzare su dischetto malgrado tutto.
La precisione di questa penna ottica è stupefacente. Parecchie penne si limitano a leggere la posizione su cui è puntata la penna e a rappresentarla graficamente. La penna Stack invece effettua ben sedici letture, esclude da esse i quattro numeri più alti e i quattro più bassi e poi fa la media degli otto numeri rimanenti: un sistema molto preciso e affidabile. Il risultato finale di tutto ciò è che volendo tracciare una linea retta a mano libera, di solito ci si riesce. Non che questo sia strettamente necessario: per tracciare con facilità delle linee assolutamente rette basta bloccare la pista (LOCK/TRACK) della penna orizzontalmente o verticalmente. Per le linee rette diagonali, basta rappresentare graficamente (PLOT) il punto in cui si desidera fare iniziare la linea, spostare la penna fino al punto in cui si desidera che termini e premere il tasto con la freccia rivolta verso l'alto. Tutto qui! Per disegnare quadrati e rettangoli si usa un metodo analogo: si rappresenta graficamente un angolo, si sposta la penna fino al punto in cui si desidera l'angolo opposto, si preme Q ed ecco fatto! I cerchi non riescono altrettanto bene, ma usando un metodo simile si ottiene un cerchio lievemente schiacciato.

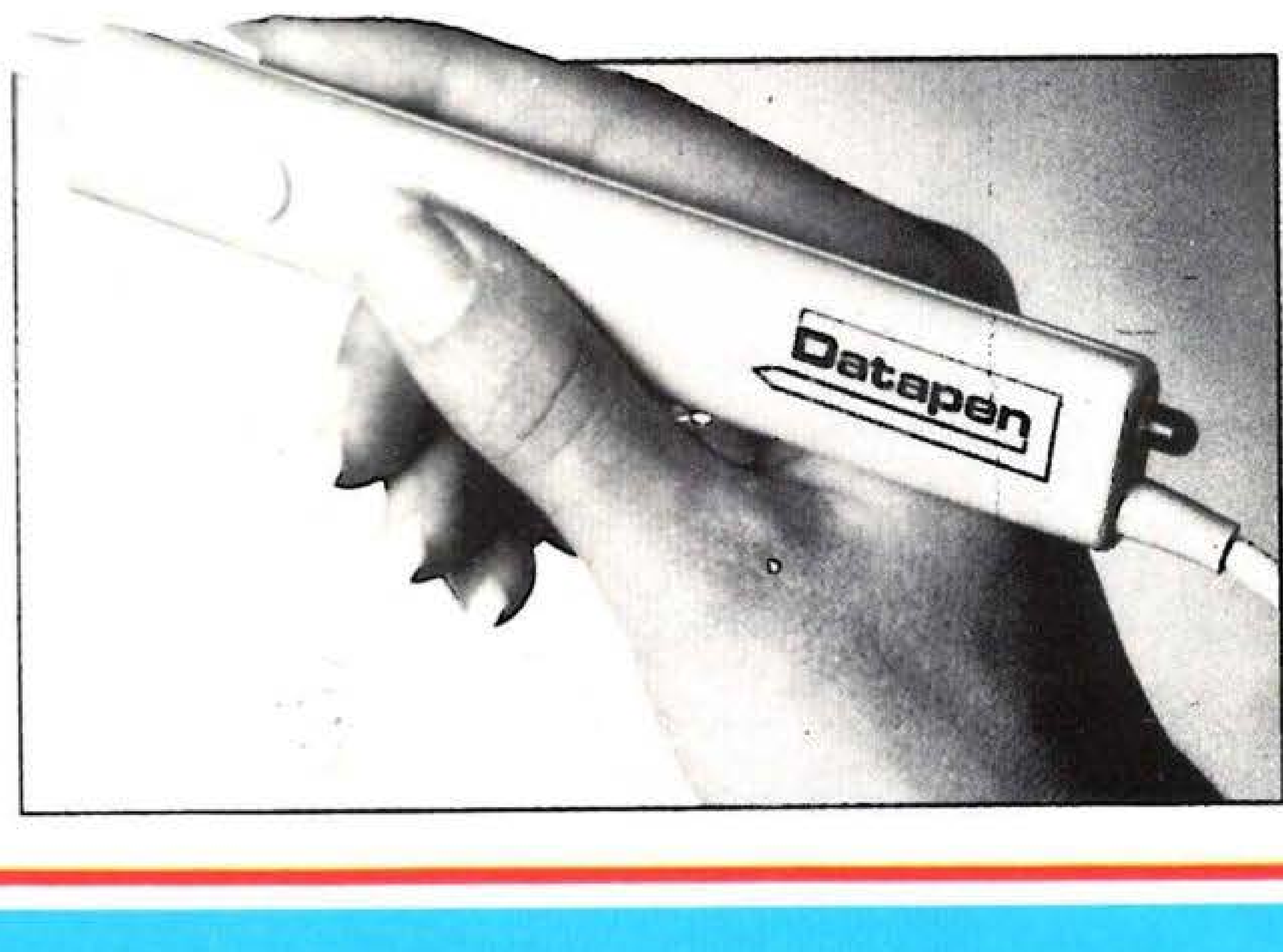


Quando si usano le penne ottiche o i programmi da disegno, alcune macchine non gradiscono che si superino i limiti dello schermo e segnalano un errore. La penna Stack invece consente di disegnare anche oltre il bordo: naturalmente non ne risulterà alcun segno, ma la linea o la figura giungeranno almeno fino al bordo. Ho notato che in questi casi succede a volte qualcosa di strano, un effetto di wrapround che fa sì che la riga uscita dal bordo rientri nello schermo dal bordo opposto — il che non costituisce un grosso problema.
Il programma Paintbox presenta alcuni pregi veramente fantastici, tra i quali il più notevole mi è parso la possibilità di avere uno schermo intero di semplici disegni che raffigurano componenti elettrici o parti di ambienti domestici: questi disegni sono su cassetta, e poter fare a meno di disegnarli è un bel risparmio di lavoro. Con la sequenza PICK UP/CARRY/DROP si può "raccogliere" il disegno desiderato,

trasportarlo sullo schermo di lavoro e inserirlo nel punto prescelto. Un altro pregio della penna è la sua capacità di zoomare (ZOOM) su una piccola parte del foglio di lavoro: con questo sistema è possibile un plotting pixel dopo pixel (ma anche il contrario, con il comando UNPLOT). In questo modo è possibile lavorare con grande precisione, e ci si rende conto che la penna ottica non è un giocattolo, ma un prezioso ausilio per il disegnatore.
Con una stampante Commodore è facile crearsi una collezione dei propri capolavori in memoria, nonché usare un interfaccia Stack Centronics con un'altra stampante.
Occorre tuttavia segnalare un paio di pecche sulle quali la Stack per fortuna sta già intervenendo. La prima (e la più frustrante) è la facilità estrema con cui può capitare di perdere il proprio lavoro: basta premere il tasto della "c", e tutto scompare! La seconda pecca è l'interruttore sulla penna: esso è costituito da due bande metalliche, la prima vicino ad un'estremità della penna e la seconda sopra di essa. A meno di non possedere delle mani enormi e flessibili, attivare l'interruttore toccando contemporaneamente entrambi i contatti non è certo facile. Questo fa si che per i bambini l'uso della penna risulti molto difficoltoso. Sembra che la Stack abbia intenzione di avvicinare le due bande metalliche nei prossimi modelli.
Le finiture, i materiali impiegati, il software Paintbox: in questa penna quasi tutto è nettamente superiore alla qualità media corrente. Tanto splendore è livemente offuscato soltanto dal calibro dei giochi acclusi e dalle pecche di cui più sopra. Occorre sottolineare che non si tratta di un paintbox multicolore: è possibile cambiare globalmente i colori di schermo, inchiostro e margine, ma non è possibile avere in display più di un colore di schermo o d'inchiostro per volta. Personalmente, non mi sembra un grosso problema.
Troverete qui di seguito una breve tabella dei comandi, che vi darà un'idea di quanto ben congegnato sia il software.
Per quanti invece desiderano un paintbox multicolore, posso solo dire "Abbiate fede": sembra che la Stack abbia ancora degli assi nella manica.

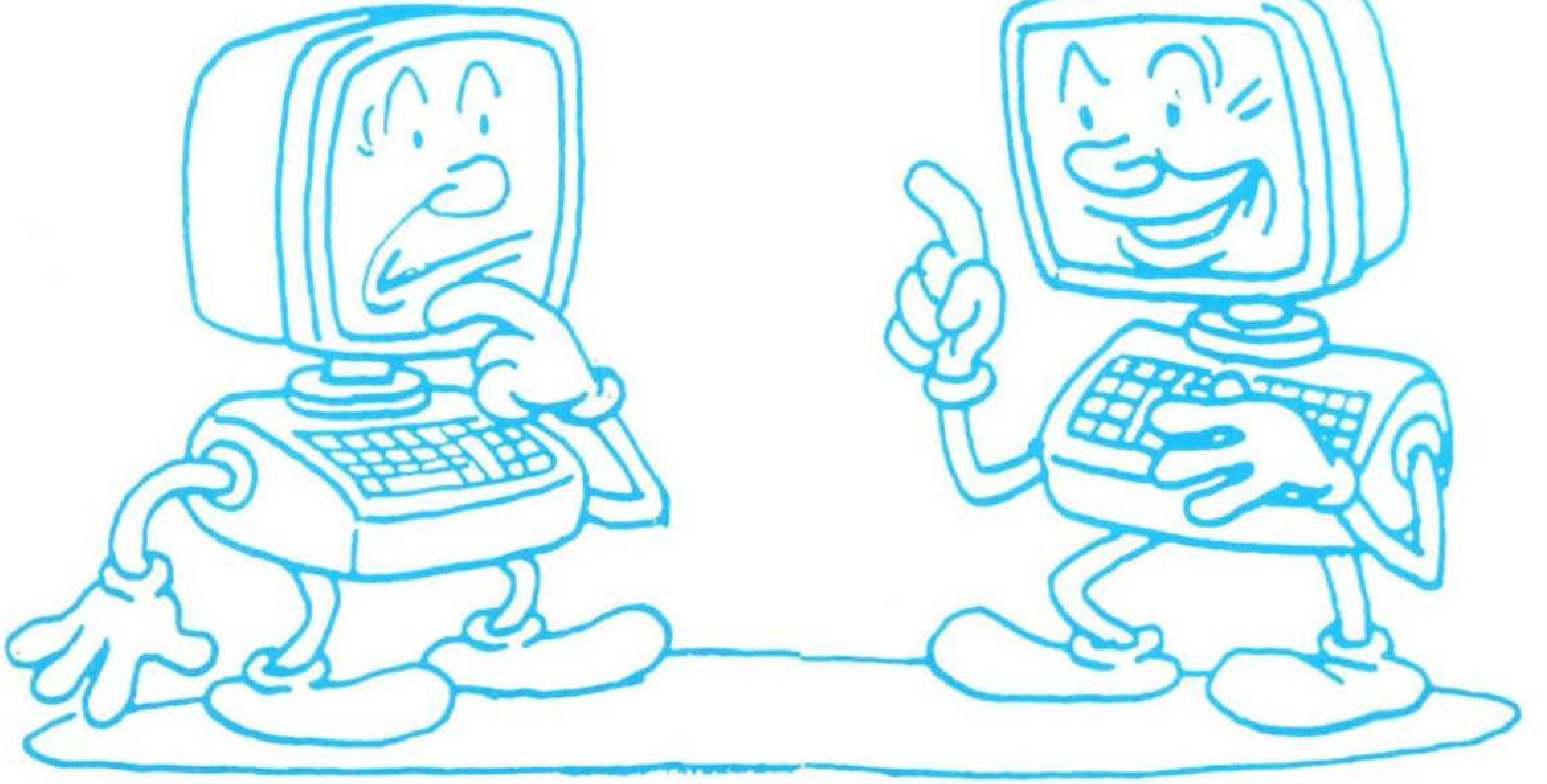
N.B.: la presente tabella non comprende tutti i comandi disponibili ma solo i più importanti.

MERGE = fusione dei due schermi.
CIRCLE = disegna un cerchio leggermente schiacciato
QUADRIL = disegna un quadrato o un rettangolo
GET = isola una piccola parte della pagina
DROP = posa sul punto desiderato la parte isolata da GET
CLEAR = cancella lo schermo (accidentalmente o intenzionalmente)
FILL = riempie una zona chiusa con l'inchiostro del colore in uso
INVERSE = inverte i colori dello schermo
TASTO 8 = bloccaggio orizzontale movimento penna
TASTO 9 = bloccaggio verticale movimento penna
READ = reperisce un disegno dalla cassetta o dal dischetto
WRITE = memorizza un disegno su cassetta o dischetto



SCUOLA E

Tre insegnanti di scuola media con la collaborazione di un docente universitario, di esperti di hardware e software e di una casa editrice, sono impegnati da alcuni mesi nella messa a punto di un corso di formazione informatica rivolto agli insegnanti, che riveste particolare interesse per il diverso tipo di approccio didattico utilizzato.
Da questo lavoro di équipe è nata, infatti, la prima esperienza italiana di informatica didattica realizzata direttamente dagli insegnanti e non da esperti del settore o dalle case produttrici di computer, come avveniva normalmente fino ad oggi.
Ciò è stato possibile grazie all'accordo raggiunto tra la Sinclair Research, che ha messo a disposizione il computer e il software educativo utilizzato nelle scuole inglesi, e il Gruppo Jackson, che ha pubblicato il corso sulla rivista Compuscuola da giugno.
L'iniziativa si inserisce in un piano rivolto alla scuola che la Sinclair sta attuando con successo da due anni in Gran Bretagna e vuole ora estendere agli altri paesi europei.
Scopo del corso è quello di mettere gli insegnanti nella condizione di educare i ragazzi ad usare in modo intelligente la tecnologia e a capire la cultura informatica. Non si tratta quindi di un ennesimo corso di "Basic", ma di un diverso tipo di approccio didattico per aiutare gli insegnanti a capire il contesto e gli schemi dell'ambiente informatico, di cui il Basic, il Logo o qualsiasi altro linguaggio di programmazione non sono che un aspetto marginale.



INFORMATICA

Per raggiungere questo obiettivo, e questa è appunto la "novità" dell'iniziativa, si è pensato di affidare la stesura del corso a tre insegnanti di scuola media, che hanno la possibilità di verificare dal vivo, in classe, la propria esperienza.
Coordinatore del programma è il professor Giancarlo Mauri, docente di linguaggi formali e compilatori all'Istituto di Cibernetica di Milano.
In pratica il lavoro procede nel modo seguente: il professor Mauri svolge una lezione i cui contenuti, integrati da letture su una bibliografia consigliata e rielaborata dagli insegnanti — il cui livello di conoscenza dell'informatica è per due di essi di partenza e per uno di formatore di altri insegnanti — formano l'oggetto del corso. Questa metodologia dovrebbe consentire di produrre un corso in grado di rivolgersi a persone che non dispongono di alcuna conoscenza sul tema.
Al termine del corso, gli insegnanti e il professor Mauri visioneranno software inedito prodotto dalla Sinclair, valutandone l'applicabilità nella scuola italiana.
L'iniziativa prevede inoltre da parte della Sinclair e di Compuscuola il lancio di un concorso per insegnanti e studenti sulla produzione di software didattico.
Gli insegnanti coinvolti sono: il professor Luciano Guffanti e la professoressa Maria Luisa Gipponi della Scuola Media Panzini di Milano e il professor Sergio Vettore della IV Scuola Media Statale di Corsico (Milano).



NUOVO DIGITIZZATORE VIDEO

Il nuovo digitizzatore video della CRL per il Commodore 64 potrebbe rappresentare una pietra miliare sulla strada di un grafica più realistica. La cartuccia (che costa sulle 150 sterline) si inserisce dietro il 64 e permette di prendere un'immagine da una telecamera o da un videoregistratore e trasferirla sullo schermo sotto forma di un'immagine di 160x200 pixel, immagine che si può memorizzare oppure trattare introducendo nuovi colori o zoomando su certi suoi particolari. Per fare un esempio, potrebbe servire a un parrucchiere per mostrare a un cliente come starebbe la sua testa con diverse pettinature prima ancora di mettere mano alle forbici. La stessa CRL si serve del digitizzatore per rendere più realistici gli sfondi dei giochi e per migliorare le animazioni. Al digitizzatore è accluso il software necessario a inviare le immagini in uscita a una stampante a colori. La cartuccia è predisposta ad essere usata con le tavolette grafiche (come la Koala) e con le penne ottiche.



SPECTRUM PLUS: UN "PLUS" IN PIÙ

Chi ha detto che gli home computer non possono competere, per molte applicazioni, con gli elaboratori professionali? Spesso i "piccoli" riservano grosse soddisfazioni a chi li sa usare in modo intelligente. Lo Spectrum Plus della Sinclair, indiscusso numero uno delle vendite in Inghilterra, rappresenta ad esempio un ottimo punto di partenza per chiunque voglia cominciare a impadronirsi della scienza dei bit.
La versione-base è alla portata di tutti, sia nel costo sia per l'estrema facilità d'impiego, ed è un vero microcomputer, completo di tutto l'essenziale e anche di molti extra: basti pensare che 48 Kbyte sono subito a disposizione non appena si accende la macchina! E poiché parlare di Kbyte nei computer è come parlare di cilindrata nelle auto, un piccolo computer con tanti Kbyte è paragonabile a una piccola automobile, che occupa poco spazio e si parcheggia dovunque, ma che dà prestazioni da grande cilindrata con tutti i vantaggi relativi. Basterà prendere un po' di confidenza con la funzionale e bella tastiera nera, tipo macchina da scrivere.
E non sarà difficile, data la disponibilità del manuale italiano e del software ugualmente italiano. Si scoprirà subito a quante cose può concretamente essere utile Spectrum Plus e verrà voglia di imparare ad utilizzarlo al meglio.
Ed è proprio a questo punto che il piccolo computer dimostra la propria capacità di crescere con l'esperienza e le esigenze di chi lo usa. Una stampante e un programma opportuno bastano, ad esempio, a fare di Sinclair Spectrum Plus una supermacchina per scrivere con la quale si può correggere qualsiasi errore ed inesattezza dattilografica, e persino rimanipolare interamente il testo scritto.
Un altro programma, e dalla stampante potranno scaturire grafici e diagrammi, disegni e progetti. A proposito di stampante, va detto che quest'ultima, come il plotter che oltre a stampare può disegnare, come



il modem che trasmette i dati via telefono, come il monitor e così via, appartiene alla famiglia che nella nomenclatura componentistica è detta delle periferiche. Ebbene, lo Spectrum Plus ha il privilegio di servirsi delle periferiche dal prezzo più contenuto. Un vantaggio non da poco, per chi intende usarne una o più. Oppure c'è lo ZX Microdrive, che costa appena un terzo dei comuni disc-drive: ed è di questi giorni la notizia del calo di un terzo del prezzo delle cartucce necessarie per utilizzarlo.

Per tornare alle possibilità di impiego, è inoltre possibile gestire bilanci, catalogare, archiviare quel che si vuole – un noto psicoterapeuta milanese riassume e scheda così i racconti dei propri clienti – o... esercitarsi per quiz dell'esame teorico di guida.

E così con Spectrum Plus è facile ripassare la matematica o la geometria, eseguire i calcoli più complessi, e memorizzare in modo rapido e simpatico anche la più ostica delle lezioni scolastiche.

Col programma adatto, Spectrum può servire per... conoscere meglio Spectrum e tutti gli altri computer, scoprendo passo per passo i segreti del Basic e del linguaggio macchina, vale a dire le lingue con cui parlano tutti i computer, imparando a programmare alla perfezione. Anche chi si avvicina al mondo della microinformatica per la prima volta può così divenire in poco tempo un esperto programmatore. E chi ha già in casa uno Spectrum nelle versioni 16K o 48K dovrà dunque disfarsene o accontentarsi di una macchina ormai superata? Niente affatto. È a disposizione un superkit che permette di trasformare qualsiasi Spectrum, anche quelli da 16K, in un perfetto Plus. Il montaggio è assai semplice: in caso di difficoltà sono comunque disponibili in tutta Italia numerosi centri di assistenza tecnica in grado di dare subito una mano.

THE HEIST

Molti ricorderanno il famoso caso di Graham Crackers, l'individuo che dopo aver minuziosamente visitato un museo è tornato a penetrarvi dopo l'orario di chiusura cercando di sottrarre tutti gli oggetti esposti. Richiesto di spiegare questo bizzarro modo di fare, Crackers spiegò pacatamente di non essere il cittadino qualunque che tutti credevano, ma di essere in realtà un super agente segreto costretto ad operare in incognito: è stato costretto ad intrufolarsi nel museo poiché lo ritiene una facciata di una organizzazione terroristica. Furto? In realtà, il tentato saccheggio del museo nasconde la ricerca di un microfilm nascosto.

Oscure trame di servizi segreti? Terrorismo nel mondo dell'arte? Non preoccupatevi: Graham Crackers esiste, ma solo sul monitor del vostro Commodore 64 quando giocate a "The Heist", gioco pubblicato dalla Micro Fun. Può anche darsi che l'intreccio sia un po' traballante, ma vedrete che l'avventura non vi deluderà!

In questo ottimo gioco avventuroso si fondono tutti gli aspetti di una normale mostra d'arte in un museo con tutti gli ostacoli e le trappole tipici del video. Il risultato è un'azione tesa, al livello dei migliori giochi da bar.

L'ambientazione ricorda un poco il gioco "Keystone Kapers" della Activision: lo schermo è suddiviso in tre fasce orizzontali che rappresentano uno spaccato di un museo di tre piani, pieno zeppo di oggetti diversi – normali, come i lampadari, gli ascensori, le scale mobili, i bidoni della spazzatura e i divanetti per il pubblico, e sinistre – come i muri che scompaiono, monitor assassini che camminano, trappole elettriche micidiali e terribili aspirapolvere-sorveglianti.

Tanto per semplificare, diremo che l'oggetto del gioco sta nel perlustrare l'intero museo (mercé Graham, che è controllato col joystick e sembra più un tassista che un agente segreto) ed impossessarsi di tutti i dipinti esposti, evitando al tempo stesso una quantità sempre più impegnativa di insidie. Se riuscirete ad ispezionare tutte le 90 sale (ci sono 3 piani di 30 sale ciascuno) e a impadronirvi di tutti i quadri, troverete il microfilm occultato e salverete il mondo.

Certo, oggigiorno i salvataggi planetari computerizzati sono molto diffusi, ma la prova del nove sta nel vedere quanto sia appassionante il gioco – e sotto questo profilo, "The Heist" brilla di luce propria.

Sfruttando con originalità gli ormai risaputi ingredienti dei soliti giochi di "arrampicata & ricerca", Mike Liversey ha creato un vero rompicapo.

Nel perquisire il museo, Graham deve affrontare tre diversi tipi di congegno antifurto: ciascuno di essi è in grado di uccidere l'intruso, ma ha un funziona-

mento diverso rispetto agli altri due.
I drones sono grossi come cassette delle lettere e rimangono pazientemente piantati per terra in attesa che un incauto intruso li urti accidentalmente. I monitor sono piccoli veicoli simili a carri armati che schizzano sui pavimenti cercando di sgambettare i visitatori malaccorti. Gli aspirapolvere, infine, svolazzano in lungo e in largo come biglie scagliate da una fionda. Toccate uno solo di questi apparecchi, e una scarica elettrica ad alto voltaggio vi costerà la vita.
Di per sé, questo letale terzetto non è nulla d'eccezionale, ma aggiungete ad esso le insidie di un pavimento in cui si apre anche una mezza dozzina di crepacci per sala, e comprenderete che questo gioco è di una creatività esemplare.
Prendiamo ad esempio il comportamento dei monitor. Se in uno schermo c'è un monitor che va avanti e indietro per l'intera lunghezza di un corridoio, può darsi che nello schermo successivo troviate due monitor che montano la guardia alle due estremità del corridoio, oppure un monitor che si lascia trasportare da un nastro convogliatore o che pattuglia incessantemente una zona strategica, sempre che di pattuglia non troviate addirittura una copia di monitor che lavora in parallelo.
La diversa dislocazione dei congegni antifurto, unita a tutti i possibili trabocchetti in cui ci si può imbattere, fa sì che ogni sala sia praticamente un gioco a sé stante. La perfida immaginazione di Mike Liversey mette continuamente in imabarazzo l'utente, ma senza scoraggiarlo. Non è un gioco impossibile: ogni problema ha una soluzione, e se il giocatore va a finire oltre il tempo massimo è solo colpa della sua dabbenaggine, non della malignità del creativo.
Come tutti i migliori giochi del genere, anche "The Heist" contempla un fattore tempo che riduce al minimo i tempi morti. Alla normale velocità di gioco, il giocatore non può far trascorrere più di due minuti tra un furto e l'altro. Sulle prime non occorrerà tener troppo d'occhio il cronometro, poiché scoprirete che le opere d'arte sono facilmente raggiungibili e trafugabili. Attenzione in seguito, però: dovrete essere meno casuali nella scelta dei quadri da rubare, se vorrete evitare a Graham una brutta fine.
"The Heist" è un gioco intelligente, complesso ed emozionante. Ottimamente congegnato, piacerà certamente ai bambini e agli adulti a patto che siano mentalmente e fisicamente agili. Tra tante lodi, tuttavia, non si possono tacere alcune pecche.
Cominciamo dall'audio, che pur essendo di buona qualità è praticamente inesistente: a segnalare ciò che accade sullo schermo c'è soltanto un paio d'effetti sonori. Se poi siete di quei giocatori che amano tenere il conto dei propri punteggi, attenti a non distrarvi dopo aver perso il vostro ultimo Graham: il vostro punteggio totale resterà visibile per appena un secondo, poi scomparirà per sempre!
Per concludere, nella confezione del disco troverete soltanto un misero foglietto che fornisce delle istruzioni molto rudimentali. Solo all'atto pratico riuscirete veramente a capire come si gioca.
Tirando le somme, si tratta di un gioco appassionante che può vantare una grafica ad alta risoluzione e un raffinato schema strategico, insomma un ottimo esempio di computer art: peccato solo che si presenti in una veste così sciatta.

Cristina Barigazzi

PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PROGRAM

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

Io sottoscritto .... anni...............

abitante a............................. in via............................. Tel. ....

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtrosuggerimento..

....

....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Special Program il seguente gioco (o simile)

....

MAGIC MACINTOSH

L'arsenale del Macintosh si è arricchito di un sistema d'interfaccia video che permette di prendere qualsiasi figura o immagine e poi di ritoccarla o trattarla impiegando il circuito grafico del computer.
Il sistema, denominato Magic, immagazzina le immagini in un file *Macpaint* standard: le immagini si possono poi stampare, trattare o incorporare in altri software applicativi del Macintosh.
Il sistema Magic costa 800 sterline e comprende una camera video ad alta sensibilità, l'interfaccia, il software e un ampio manuale per l'utente. A distribuirlo è la Heyden Datasystems, Spectrum House, Hillview Gardens, Londra NW4.



VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

• Cerco qualsiasi programma per il C.64. Sono disposto a scambiare con i miei 700 programmi ca.
Massima serietà.
Cannaos Andrea - Via Del Tintoretto, 2 - Romentino (NO) - Tel. 0321/607370

• Vendo nuovissimo Fast-Disk per Commodore 64 + 1541, risiede su Eprom Interna al CBM 64, carica programmi anche protetti; tramite levetta, possibilità di ritornare alla ROM originale, 5 volte più veloce di un normale turbodisk da programma.
Sabino Di Trani - Via Gobbi, 11/A - Favaro V (VE) - Tel. 041/614702

• Vendo per CBM 64 giochi: Pole Position, The Hobbit, Burgertime, ecc., utility: Simon's basic, Data base, ecc. e programmi tipo: Il sintetizzatore vocale o musicale a prezzi molto bassi che si aggirano sulle L. 1500 più spese postali. Massima serietà. telefonare a:
Giovanni Fox - Via Vittorio Veneto, 16 - Piacenza - Tel. 0523/756424

• Vendo moltissimi giochi e utilità per C.64 con i prezzi che non superano le L. 8000 l'uno. Il massimo per la verità è L. 4500, ma ve ne sono molti a prezzo minore. Siete interessati? Allora richiedete la lista a:
Manzoni Davide - Via P. Micca, 3 - Asti - Tel. 0141/56738

• Vendo o scambio con programmi per Commodore 64, l'enciclopedia a cassette della Ricordi: "Conoscere il computer direttamente dal computer", dal n. 1 al n. 12 + 5 cassette di utility allegate a L. 50.000 invece di L. 96.000 (mai usate).
Cerco l'unità disco per Commodore 64.
Luigi De Gregorio - Via Botteghe Di Sotto, 4 - 80064 Massalubrense (NA) - Tel. 081/8780681

• Attenzione!!!
Vendo e scambio favolosi programmi per CBM 64 (oltre 500).
Telefonare o scrivere a:
Chiusole Livio - Riva Piana, 52 - 6648 Minusio (TI / CH) - Tel. 093/334393

• Vendiamo giochi per CBM 64 a L. 3000 l'uno (Quo Vadis, BMX, Forbidden Forest, La cripta, Chiller, Ghost Manor, Sorcery, Impossible Mission) e vari adventures. Solo zona Roma. Telefonare dalle 15.00 alle 18.00. Annuncio sempre valido.
Marco Colazingari - Via Dell'Agnello, 25 - Roma - Tel. 6787739

• Compro giochi a L. 1000 cadauno o scambio giochi per CBM 64 (circa 300), fra cui: Quo Vadis, Indiana Jones, Donald Duck e i migliori copiatori: Di-Sector I e II, Maker, Canada A/M. In disco e cassetta.
Luca Cimino - Via della Pergola, 5 - 6962 Viganello (Svizzera) - Tel. 091/518250

• Vendo giochi per C.64 (i migliori): Break dance, Tarzan, Buck Roger, Pitfall II, Intern. Soccer, B.C., Forbidden Forest, Baseball, Popeye, Il Guardiano, Jack aspiratutto, e molti altri. Mandatemi le vostre liste di giochi.
Io cerco Ghostbusters.
Massimo Pinna - Via Ragazzi del 99 - Nuoro - Tel. 08100/230137

• Vendo favolosi giochi per CBM 64 a L. 1000/1500 cad., tra cui: Ghostbusters, Popeye, Decathlon, Burger time, ecc. Telefonare dalle 14 alle 15.30 o dalle 18.30 in poi a:
Dorio Dillo Morca - Via Tonillo, 2 - Torino - Tel. 898162

• Possiedo oltre 250 titoli fra cui: Ghostbusters, Hiper Holimpics, One on One, Quo Vadis, Pijamarama, Summer Games, Spy Hunter, il favoloso Bruce Lee, Flight Simulation, Impossible Mission e molti altri fra i più famosi.
Prezzi a partire da L. 4000 l'uno. Possiedo anche utility professionali (compreso manuale) come: Simon's Basic, Oxford Pascal, Multiplan, Data base, Koala Painter, il Manager, etc.
Vendesi su disco e casset-

ta, telefonatemi o scrivetemi, è un vero affare.
Giorgio Ingiardi - V.le Rimembranze, 52 - 26010 Sergnano (CR) - Tel. 0373/41897

• Interessantissima vendita di eccezionali programmi per C.64, riservata e non a fornitori all'ingrosso, novità in esclusiva, tra cui: Summer Game 2.
La tua soddisfazione sarà la nostra, su disco e cassetta abbiamo tutto.
Cesaria Delfine - Via L. Pinto, 34 - Putignano (BA) - Tel. 080/734739 (ore 15.30-19.00)

• Vendo sistema Turbo-Speed (ultrarapido) per caricamento veloce di qualsiasi programma solo su cassetta + Ghostbuster.
Socci Alex - Via Maramarco, 6 - Manfredonia (FG)

• Cerco "Ultra copy" su cassetta per CBM 64, ed inoltre i seguenti programmi su cassetta: Simon's Basic, Pit Fall II, Daley Thompson's Decathlon, Football Manager, Strip Poker, Raid over Moscow, Karate, Indiana Jones, Lost Kingdom, Select One, Manic Miner, Ghostbusters a buon prezzo.
Vendo/scambio per CBM 64 a sole L. 1000/2000 programmi come: Tarzan, Zaxxon, Boogaboo, Bruce Lee, Decathlon, Biliardo, Pit fall, One on One, Popeye, Gyruss, H.E.R.O., Pole Position, Beach Head, Grand Masters, Sam Regiter, Superturbo, Superbasic e molti altri. Vendo inoltre Vic 20 + registratore + software a L. 270.000
Oreste Sorace - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

• Vendo programmi e giochi per il CBM 64, favoloso anche il prezzo di L. 2500 a gioco.
Inoltre potrai scegliere fra 100 giochi. L'annuncio è sempre valido.
Domenico - Via degli Ulivi - San Sebastiano - Tel. 081/77165-19

• Vendo vasta gamma di giochi per CBM 64 tipo: Popeye, Ghostbusters, Decathlon, Basket, tutto campo ed altri a L. 1000 cadauno.
Marcello Pruonto - Via Cap. Pirrelli, 24 - Monopoli (BA) - Tel. 080/743839

• Eccezionale ragazzi!!! Volete dei bellissimi videogames su cassetta per il CBM 64 come: Decathlon, Baseball, Zaxxon, Re Artù, Aztec Challenge. Li vendo a L. 1500 cadauno e... non ci crederete, ma ne posseggo molti altri. Scrivere a: Perria Sandro - Via Marche, 31 - Grosseto - Tel. 0564/27833

• Vendo giochi bellissimi a L. 1000 ciascuno, invio liste gratis, belli come: Decathlon, Ghostbusters, Falcon Patrol 1 e 2, Pit Stop, Skroonble, Super Pipeline, Zaxxon, Azteco, Fort Apocalipse e cento altri.
Regalo a tutti turbo tape. Rispondo a tutti. Scrivere o telefonare a:
Daniele Contini - Via Sturzo, 22 - Gorgonzola (MI) - Tel. 02/9515568

• Vendo e scambio ottimi programmi per CBM 64. Possiedo oltre 350 programmi fra cui: Ghostbusters, Gyruss, Pitfall 1 e 2, Falcon Patrol 1 e 2, Azthec Challenge, Manic Miner, Sprotezione programma, Beach Head, Flash Dance, e molti altri. Annuncio sempre valido. Inoltre cerco: Bruce Lee.
Scrivere o telefonare ore pasti a:
Fabio Bruno - Via Silvio Pellico, 36 - Foggia - Tel. 76194

• Vendo per CBM 64 su nastro 13 utility, tra cui: Copia Cassette, Turbo tape 64, Super Turbo, Contabilità, Max archivio, Statistiche, Oroscopo, Grafo, Numero, Accordatore per chitarra, Finanza personale; registrati in Super Turbo. Annuncio sempre valido!!! a L. 35.000
Giuseppe Furnò - Via Trieste, 58 - 95031 Adrano (CT) - Tel. 095/682567

• Occasionissima, vendesi programma in L.M. per registrare i programmi fino a 3650 Baud, vendo anche copiatore di programmi Headerless e non, compro: "The Hobbit"
Miceli Maurizio - S. Polo 699 - Venezia - Tel. 041/84117

• Vendo per CBM 64 giochi, tra cui: Ghostbusters, Quo Vadis, etc. da L. 8000 a L. 10.000. Telefonare a: Corona Fabio - Via Nuoro, 43/4 - Carbonia (CA) - Tel. 62238

• Cambio programmi per CBM 64, giochi, utility radioamatoriali e un totocalcio professionale in L.M.; i programmi sono tutti con garanzia. Telefonare dalle ore 12 alle ore 13.
Stolzi Libero - Via S. Maria, 1 - Abbadia SS. (Siena) - Tel. 0577/848117

• Vendo 10 stupendi giochi per CBM 64 (Zaxxon, Washington, C.P., Idolo d'Oro, Fort Apocalipse, F. Forest, Slalom, C. Luggler, Scacchi, Pinguini, e l'eccezionale Turbo Tape 64 a L. 38.000.

Offerta sempre valida. Scrivete a:
Massimo Laudani - Via Filisto, 130 (B) - Siracusa - Tel. 0931/30677

• Vendo/scambio giochi per Commodore 64, fra cui: Ghostbusters, Raid over Moscow, Summer Games, Rollerball, Break Dance, su disco e cassetta.
Silvestri Sandro - Via Bonaccorti, 26 - Ascoli Piceno

• Vendo/scambio oltre 400 programmi per C.64 su disco o nastro. Rispondo a tutti.
Claudio Guerra - Via della Barca, 33 - 40133 Bologna - Tel. 051/434213

• Vendo giochi per C.64. Tutte ultime novità dell'America a L. 3500 cad., come: Impossible mission, Raid over Moscow, Gostbusters, Donald Duck, Bruce Lee, Hyperolimpic, Summer Games. Inoltre vendo programmi per Spectrum.
Per informazioni telefonare dalle 13.00 alle 15.00, o dalle 20.00 in poi, oppure scrivere a: Roberto Bearzi - Via Sulmona, 11/2 - Milano - Tel. 5398374

• Vendo per C.64 programmi (videogames) registrati su nastro. Tre giochi L. 10.000, ultime novità.
Telefonare ore pasti a:
Andrea - Alessandria - Tel. 0131/728379

• Scambio games su disco a L. 2000/5000, tra cui: Poker, Popeye, Pitfall II, Football Manager, Summer Games O, Ghostbusters, Golf, Gi-Joe, Quo Vadis, ecc; e su cassetta: 200 titoli per CBM 64.
Preferibilmente in Milano e provincia.
Scrivere o telefonare a:
Cristiano Messina - Via G. D'Arezzo, 5 - Milano - Tel. 02/4984222

• Vendo cassette di giochi per CBM 64, Vic 20 a prezzi favolosi!!! Telefonare ore pasti in poi a:
Alessio Lovallo - L.go Regio Parco, 14 - Torino - Tel. 011/280207

• Vendo ultime novità Commodore 64. Arrivi direttamente da: U.S.A., Inghilterra, Germania; prezzi ragionevoli (telefonare ore pasti)
Marco Leone - Via G. Corradi, 13 - 00151 Roma - Tel. 5341402

• Vendo a prezzi stracciati moltissimi giochi per CBM 64, tra cui: Q-Bert, Spy Vs spy, Save New York, Cal-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

SPECIAL PROGRAM N. 14

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

....

....

....

....

Nome................................**Indirizzo**................................

Città................................**Telefono**......................**Anni**.........

cio; vendo anche molte utility.
Umberto Guerani - Anton G. Barrili, 49 - Roma - Tel. 06/5899740

• Vendo Simon's Basic su cassetta a prezzo popolare: L. 10.000
Riccardo Malandra - Lanciano - Tel. 0872/42613

• Vendo e cambio giochi e utility, ultime novità per CBM 64, massima serietà, solo zona Mestre - Venezia. Telefonare ore pasti o scrivere a:
Raffaele Mainella - Via A. Poerio, 27 - Mestre (VE) - Tel. 041/950898

• Vendo a metà prezzo cassette (acquistate in edicola) con giochi per C.64 e Spectrum. Vendo inoltre libri e riviste.
Giorgio Sasdelli - Via V. Siciliani, 31 - Milano - Tel. 4238485

• Vendo e scambio fra i migliori giochi su disco e cassetta a bassissimo prezzo, per C.64.
Telefonare oppure scrivere a:
Pierluigi Cavarra - V.le Scala Greca, 67/B - Siracusa - Tel. 53734

• Vendo per Commodore 64 programmi su cassetta e disco. Dispongo delle ultimissime novità con favolosi video games in L.M. e utility. Massima serietà.
Stefano - Via G.P. De Vecchi, 44 - Roma

• Eccezionale!!! Vendo programmi per CBM 64 su disco e nastro. Tutte le ultime novità! Summer Games II, Gi-Joe, Entombed, Cave of the Word Wizard.
Andrea Cenfi - Via Pietro Maffi, 79 - Roma - Tel. 06/6285448

• Vendo per CBM 64, 100 giochi eccezionali a L. 45.000. Solo su cassetta. Inoltre vendo a L. 10.000 l'uno, le ultime novità americane: Conan, Brobx, Indiana Jones, Ghostbusters, Agente 007, The Day After.
Mike Famiglietti - Via E. Amatucci, 19 - Mercogliano (AV) - Tel. 0825/647662

• Vendo Super videogames con turbo, tra cui: Beach Head, Karate Kid, Il ladro, Tapper, Pitfall I, Pitfall II, Jinn Jenie, Decathlon, Aztec, Pit-Stop, Calcio II
Franco Daniele - Via Adda, 33 - Siracusa - Tel. 0931/67616

• Vendo superprogrammi per CBM 64 su nastro, ne posseggo oltre 200. Posseggo anche bellissimi programmi per il Simon's Basic. Posseggo anche ultime novità. Attendo liste, massima serietà.
Mario Nardi - Via Lojodice, 7 - 13061 Andorno Micca - Tel. 015/471671

• Compro il videogame: "Ghostbusters", e "Daley Thompson's Decathlon" e "Simulatore di volo" per CBM 64 a prezzi non troppo alti. Chiedo massima serietà.
Pesci Luca - Via Roma, 56 - Incisa Valdarno (FI) - Tel. 055/8336189

• Cerco per C.64 i seguenti giochi: Karate, Ghostbusters, Baseball e la Break Dance. Li scambio con: Basket, Popeye, Soccer, Ranagna, Superslot, Zaxxon, Simulatore di volo.
Marco Raucci - Via F. Renella, 99 - Caserta - Tel. 0823/327782

• Vendo giochi per CBM 64, al prezzo di L. 5000 l'uno, sia su disco che su nastro, possiedo: Raid over Moscow, Staff of Karnat, Flyer Fox, Football Americano, Stellar 7, Strip Poker I e II, Bc Quest II, Dallas Quest, Indiana Jones, Paperino, Topolino, ecc.
Diego Radicati - Via G. Guerra, 130 - Perugia - Tel. 075/751911

• Vendo per C.64, i migliori giochi su disco e su nastro. Disponibili circa 200 giochi, tra i quali: Calcio, Mr. Mephisto, D-Day, Decathlon, e tutti gli ultimi. Telefonare dalle 15 alle 17 a:
Devicienti Luigi - C. Montanaro, 65 - Latiano - Tel. 0831/725120.

• Vendo fantastici giochi in turbo tape a L. 1000 cad. Eccone alcuni: Donkey Kong, Frogger, Pooyan, Zaxxon, Sammy Light Foot, Jungle Hunt, Mr. Robot e tanti altri.
Per ulteriori informazioni telefonare dopo le ore 20.00 a:
Simone Branchini - Via S. Chiara, 27 - Carpi (MO) - Tel. 686570

• Eccezionale!!! Vendo a sole L. 10.000 trattabili, giochi originali come: Summer Games, Decathlon Ocean, Bruce Lee, Ghostbusters, Raid Over Moscow, Spy vs Spy, Bc's quest revenge, Beach Head, Boulder Dash, Frogger, ecc. Mi raccomando, scrivete; cerco Karate.
Ferroni Andrea - Via Varisco, 1 - 20052 Monza - Tel. 039/321349

• Scambio videogames con avventure, preferibilmente in inglese, poiché ne sono appassionato, aiutatemi!!! e fatelo presto!!!
Ciocca Leonardo - Via Del Parco, 27 - 05036 Narni Scalo (TR) - Tel. 0744/737041


COMPUTER SCHOOL SERIES
Matematica
Fisica · Inglese
Ragioneria
e via via tutte le altre materie
con il Computer
Uno studio più razionale e meno faticoso!
Per ogni materia un volume pratico e specifico per il vostro computer ideato e realizzato secondo gli attuali programmi scolastici.
Cambiate la vostra scuola, mettete il computer al vostro servizio!
IN EDICOLA E IN LIBRERIA
OGNI VOLUME di 128 pagine
LIRE 8000
Computer School Series
Studiare Facile
RAGIONERIA
con
FISICA
ALGEBRA
con VIC 20
con COMMODORE 64
INGLESE
con ZX SPECTRUM
IN LIBRERIA A SETTEMBRE
GREMESE EDITORE
GREMESE EDITORE
88, Via Virginia Agnelli - 00151 ROMA